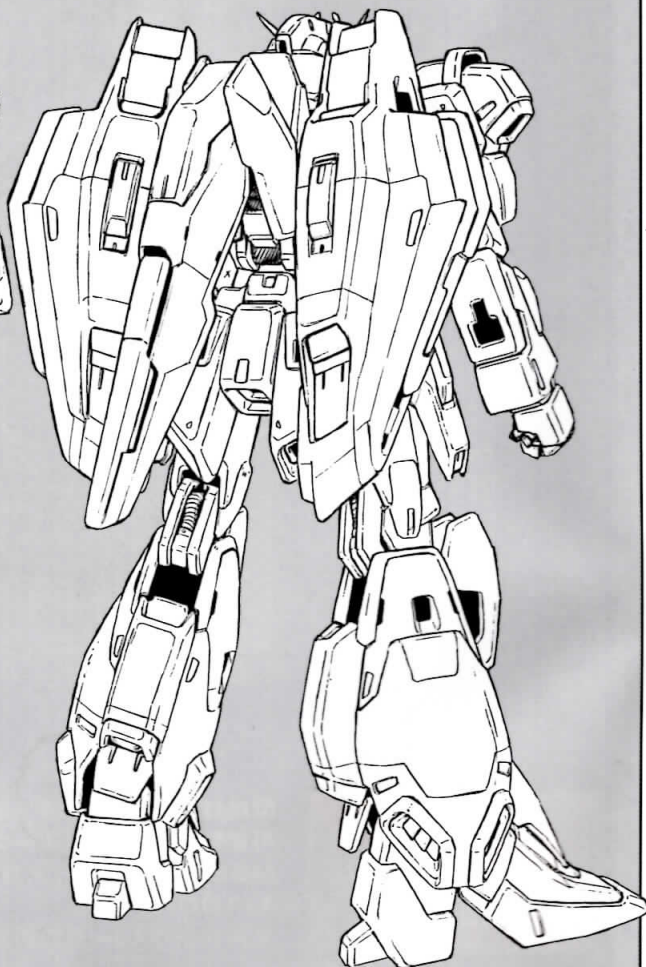
MOBILE SUIT
MSZ-006

ZETA GUNDAM

A.E.U.G. ATTACK USE PROTOTYPE
VARIABLE FORM MOBILE SUIT

反地球連邦政府組織（エゥーゴ）
可変型試作モビルスーツ
MSZ-006「ゼータガンダム」
1/100スケール
マスターグレードモデル

BANDAI 1996 MADE IN JAPAN

MSZ-006 ZETA GUNDAM
MOBILE SUIT MODE

U.C.0080年代、「ティターンズ」と「エゥーゴ」の対立は激化していた。連邦軍を後ろ盾とするティターンズは着実に勢力を拡大しており、軍そのものが掌握されるのは時間の問題だった。そういった状況を打開するため、エゥーゴは独自に戦力の拡充を開始した。

エゥーゴが協力を仰いだアナハイム・エレクトロニクス社は、いわゆる宇宙産業のあらゆる分野に進出していた巨大企業で、戦後、ジオニック社の吸収合併をはじめとする構造改革によって、一躍ＭＳ産業のトップに君臨していた。そして連邦軍を最大の顧客としながら、ティターンズにもエゥーゴにも武器を供与していた。

画期的な新素材である「ガンダリウムγ（ガンマ）」の技術供与を伴う裏取引によってアナハイム社の協力を取り付けたエゥーゴは、ガンダリウムγを採用したRMS（MSA）ー099リック・ディアスを完成させると同時に、さらなる次世代の超高性能ＭＳを開発するべく「Ｚ（ゼータ）プロジェクト」を立案、実行した。

エゥーゴにとって、複数のミッションを同時にこなせる「可変MS=TMS（Transformable Mobi1e Suit）」は、ぜがひでも手に入れなければならないものだった。単体で複数のアビリティを持つ機体の戦略的、戦術的な価値は計り知れない。実際、連邦軍やティターンズが投入してくるＴＭＳはエゥーゴの戦略にとって、大きな障害となっており、基本的な戦力差は歴然としていた。

U.C.0087年3月。ティターンズの施設からRX-178ガンダムMk-Ⅱを強奪したエゥーゴは、この機体からムーバブル・フレームの技術を手に入れ、同時に大気圏突入用のオプションとしてフライング・アーマーを開発した。そして、ジャブロー降下作戦の後、すでに開発されていた試作機MSZ - 006X型をベースとして、ウェイブライダーへの変形機能を持つＺガンダムを完成させた。

Ｚガンダムは、宇宙空間から重力下までの連続運用を可能とする破格の汎用性を持つ機体である。最も大きな特徴は、「標準兵装のまま単体で大気圏突入が可能」だということで、さらに、突入中の機動さえ可能としている。通常のＭＳは、熱圏においては行動を極端に制限されるが、Ｚガンダムは、その領域においてさえ戦闘能力を有するのである。

この機体にとって幸運だったのは、必要な技術がすべて蓄積されていたことだろう。軽量で堅牢なガンダリウムγ、可変機構に不可欠なムーバブル・フレーム。そして、それを可能とする資金力や政治的な要請、時流的な環境などが整っていたからこそ、圧倒的に高性能でありながら、非常に短期間で完成できたのである。

WAVE RIDER

Zガンダムに求められていた機能は、常識的に見れば相反する側面を持っている。しかし、圧倒的な軽量化とムーバブル・フレームの持つフレキシビリティを最大限に活用「変形」することによって、Zガンダムは相いれない側面を併せ持つことを可能とした。

MSとウェイブライダーは、基本的な構造が全く異なるばかりでなく、全く違う技術が必要とされる。しかし、だからこそ双方の特性を同時に実現することによってZガンダムは戦略的な意味を持つ。

これは、この機体の兵器のユニットとしての性格を任意に変更できることを意味し、それはそれまでの戦術においては有り得ないことだった。もっとも端的な例を挙げれば、Zガンダムは自らのMSとしての機動戦闘能力を、自力で戦線に空輸できるのだ。これは既存のいかなるMSにも不可能だったことである。一年戦争における「ガンダム」の汎用性が、それ以降のMSの指標とされたことは想像に難くないが、それを最もドラスティックな形で実現したのがこの機体だったということもできるだろう。

U.C.0080年代以降のMSは、戦闘能力の拡充が重視され、ビーム兵器やジェネレータの大出力化、それらを稼働させるためのプロペラント増加と内装兵器の複合化に伴う機体の大型化が一般的な傾向となっていた。つまり「MS」というシステム全体が複雑化していったのだ。これは、MSのスペックのいたずらなインフレーションを招き、また、MS単体の開発費の高騰を招いた。そして、MSの量産機と試作機、高級機といった階層構造を決定的なものとし、実効的な戦力の拡充よりも、フラッグシップ機の開発の偏重という、非常に偏った設計コンセプトの蔓延にも結びついていった。

Zガンダムは、その傾向を助長する端緒にある機体ではあったが、機体の軽量化とジェネレータの大出力化によって絶妙にバランスしていたため、むしろパワーウェイトレシオが重視されたU.C.0100年代以降のMSに近く、系列機の優秀さも相まって高く評価されている。そしてこの時期以降、いわゆるZ系のパイロットは「Z乗り」とも呼ばれ、エースパイロットの代名詞ともなっていたのである。その意味でも、この機体の先見性や優秀さは破格のものであり、MSの進化を先取りしていた機体であると言うことができるだろう。

Zガンダムは、それまでに一般化していたMSの概念を覆すような基本構造をもっている。この時期は、連邦軍が独自に開発した技術と公国軍が開発した技術の融合が積極的に計られた時期であり、それによってMSの関連技術は飛躍的な発展を遂げた。そんな中で、ムーバブル・フレームに代表されるMSの基本構造の抜本的な変革は、MSというものを非常にフレキシブルなシステムにまで概念化したのである。

ムーバブル・フレームは、MSの稼働構造を極限まで単純化し、稼働そのものに必要とされる構造をコンパクトにまとめあげた。このことは機体各部のブロック化を可能とし、メインテナンスや機体の改善において画期的な省力化を実現した。極端にいえば、この時期のMSは、このフレームのみで稼働することも不可能ではない。そして、それにプロペラントや武装を内装し装甲を据えつける。つまり、この時期のMSは、ムーバブル・フレームという骨格に、燃料や武装を筋肉として、装甲を皮膚としてまとっているのだ。この構造が採用されたRX-178ガンダムMk－IIは、いわばMSの理想の一側面である「擬人化」を、ほぼ完璧な形で実現しているのである。

このフレームは、ヒンジとしての機能とアクチュエーターとしての機能を併せ持っている。つまり、「関節」としての機能を単独で実現できるため、機体構造そのものを変更する場合においてもデッドスペースが無くなるのである。しかも各関節は実用上必要な機能を内装でき、一年戦争末期に連邦軍が開発したマグネットコーティング技術も採用されているため変形稼働においても支障が生じない時間内で瞬時に変形できる。

また、Zガンダムに採用されるガンダリウムγは、RX－78ガンダムに採用されたルナチタニウムを改善した素材で、更なる軽量化と高剛性の獲得を実現した。

この素材の採用がなければ、Zガンダムは機体各部の自重によって機動性や運動性を損ない、変形に要する時間も短縮できず、実用兵器としては完成できなかっただろう。

MSZ-006 ZETA GUNDAM

A.E.U.G.ATTACK USE PROTOTYPE VARIABLE FORM MOBILE SUIT

U.C.0083年12月。公国軍の残党狩りを目的に設立された「ティターンズ」は、連邦軍のエリート集団を標榜し、スペースノイド弾圧の傾向を強めていた。それは逆に連邦政府に対する反発を生み、反地球連邦政府組織「エゥーゴ（A.E.U.G＝Anti Earth United Goverment）」の活動を活発化させることとなった。さらに「30バンチ事件」と呼ばれる大虐殺事件を契機として、連邦軍内部にもエゥーゴに賛同する協力者が増え、かねてよりのスポンサーであった月企業連合体は、巨費を投じてエゥーゴの兵器調達を援助した。さらにMS開発における最大手であるアナハイム・エレクトロニクス社の協力を取りつけたエゥーゴは、U.C.0087年3月、ティターンズの試作MS3機を強奪し、事実上の宣戦布告とした。一年戦争以後、最大規模の戦闘にまで発展する「グリプス戦争」の戦端はこうして開かれた。

一年戦争以来、デラーズ紛争を経て潜在的に進化を続けていたMSは、この時点を境に爆発的進化を遂げた。その中でも、特にこのZガンダムは、複数のミッションに対応できるフレキシビリティと高い戦闘能力を持ち、この時代を代表する高性能MSとなった。

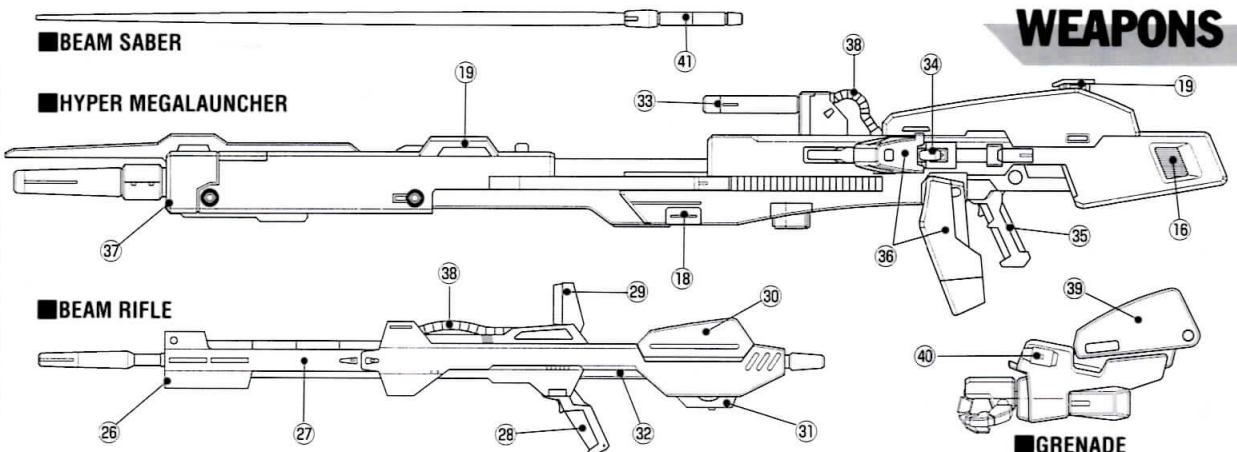
この機体の主パイロットであり、なおかつ基本設計者でもあるカミーユ・ビダンは、サイド7のコロニーグリーンオアシスに暮らしていた学生で、ガンダムMk-II強奪の現場に居合わせたことによりエゥーゴに参加。グリプス戦争の渦中に身を投じる。

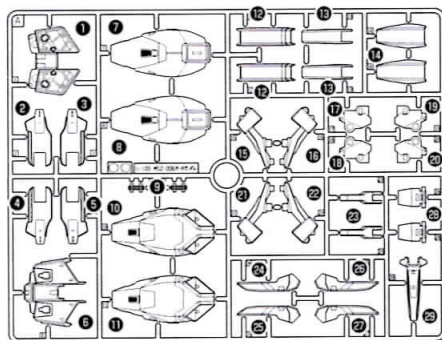
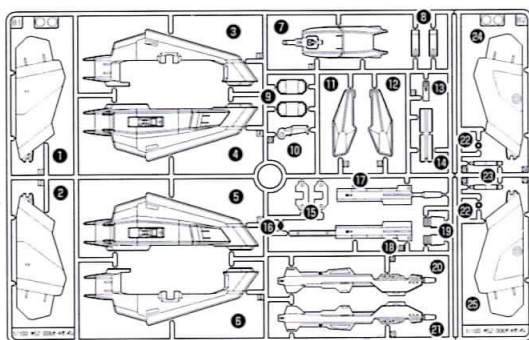
彼はエゥーゴが新造した機動巡洋艦アーガマと行動を共にし、ジャブロー降下作戦やキリマンジャロ攻防戦、アポロ作戦、メールシュトローム作戦などにおいて目覚ましい戦果を挙げた。だがしかし、ティターンズ壊滅後の彼の消息は杳として知れない。

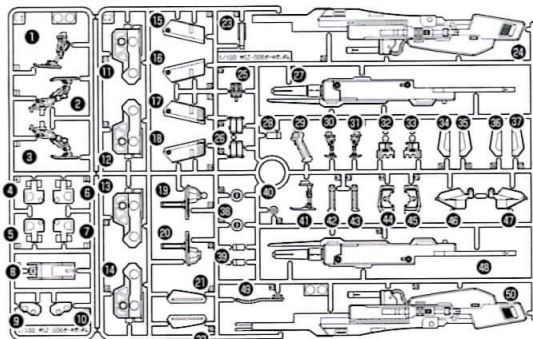
MSZ-006 ZETA GUNDAM

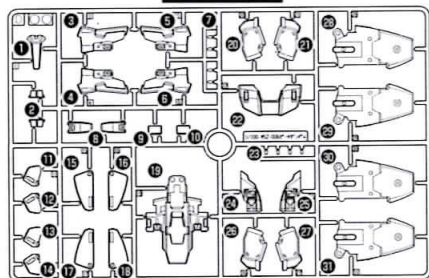
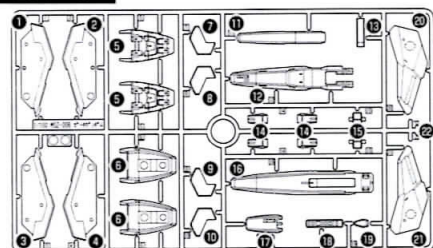
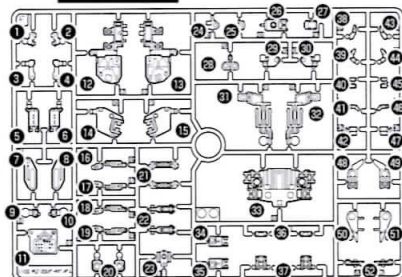
①メインカメラ
②サブカメラ
③メインアンテナ
④サブアンテナ
⑤60mmバルカン
⑥フライングアーマー
⑦ウイング
⑧ショルダーアーマー
⑨コクピットハッチ
⑩サーベルラック
⑪グレネードランチャー
⑫サイドアーマー
⑬フロントアーマー
⑭ニージョイントアーマー
⑮フットジョイントアーマー
⑯バーニアスラスター
⑰バーニアスラスター／インテーク
⑱マルチプルハードポイント／グレネードサプライヤーハッチ
⑲ランディングギア／スキッド
⑳ハードポイント
㉑マニピュレーター
㉒パワーサプライヤー
㉓バーニアカバー
㉔バーニアスタビライザー
㉕リアアーマー
㉖サブセンサー
㉗バリアブルバレル
㉘グリップ
㉙ターゲットセンサー
㉚エネルギーパック
㉛マウントラッチ
㉜ロングサーベルトリガー
㉝ロングレンジセンサー
㉞サブグリップ
㉟メイングリップ
㊱グリップカバー
㊲ナロウレンジセンサー
㊳データ／パワーサプライヤー
㊴オプショングレネードパック
㊵グレネード
㊶ビームサーベル／ビームガン

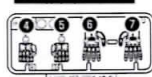
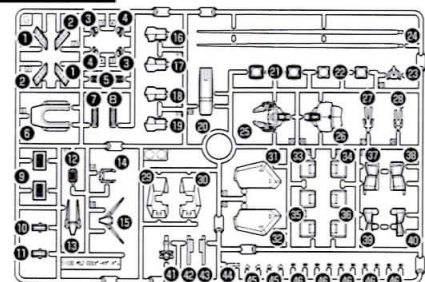
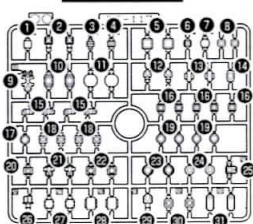
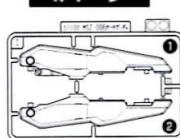
注）この機体は、U.C.0087年12月前後の時期、ハイパーメガランチャーの配備と共に各所の再調整を行った後のものである。実戦投入で得られた稼働データが数多くフィードバックされている。

WEAPONS

パーツリスト

Aパーツ

B1パーツ

B2パーツ

C1パーツ

C2パーツ

Dパーツ

Eパーツ

Fパーツ

H1パーツ

H2パーツ

Gパーツ

P.Cパーツ

Iパーツ

- ●カラーシール………1
- ●マーキングシール…1
- ●ガンダムデカール…1
- ●ビス……………………2（1個予備）
- ●発光ダイオード……1
- ●電池金具…………2種

※このキットの組み立てには＋（プラス）ドライバーを使いますので別にご用意ください。
※コイン電池（CR1220）1個使用（別売り）

〈お買い上げのお客様へ〉

商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。また、部品をこわしたり、なくした人には実費にておわけします。「部品注文カード」に必要な部品の番号・数量をはっきり書いて切り取り、普通為替または定額小為替で下記までお申し込みください。代金は部品代（1個40円×個数）＋郵送料（120円）＋為替手数料（金額によって異なります）です。為替証書は無記入（白紙）で同封してください。なお、部品の形状・重量で郵送料に過不足が生じる時があります。部品発送の際に120円を超えるときは不足分を請求、120円以下の時には残額をお返しします。もし部品に不良品がございましたら、その部品を切り取り、商品名を書いて、下記まで封書にてお送りください。良品と交換させていただきます。

■申し込み先　(株)バンダイ静岡工場　お客様相談センター・部品係
〒424-8735 静岡県清水市西久保305　TEL0543-65-5315

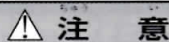
1996.4/T・TA

部品注文カード　0052673-3000

1／100SCALE MGシリーズ
ゼータガンダム

必要な部品の番号・数量を書く

●注文された理由（○で囲む）（こわした・なくした）

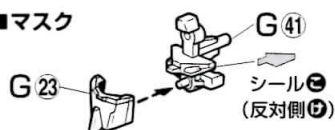
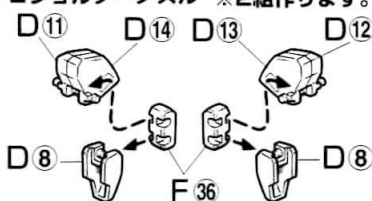
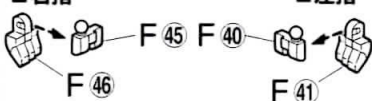
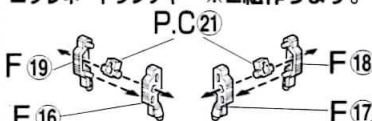
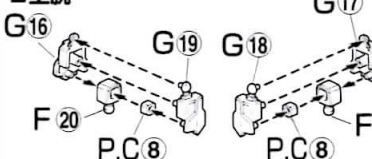
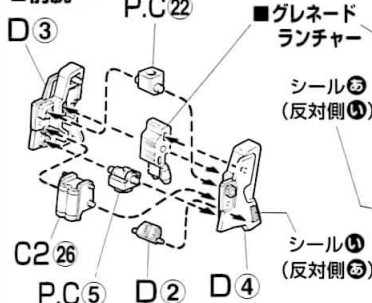
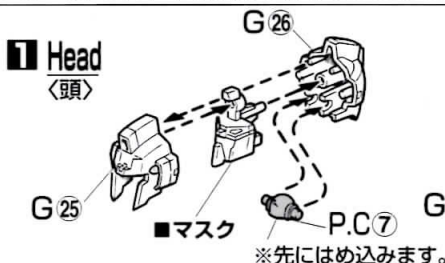
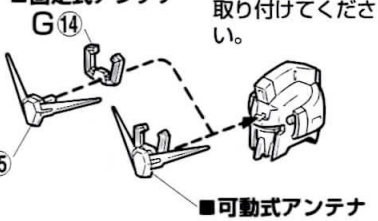
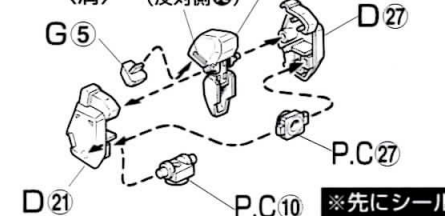
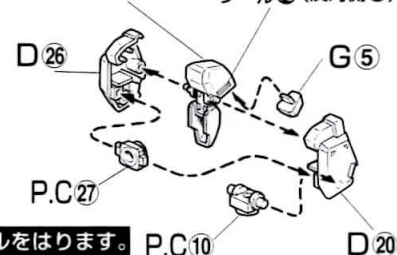
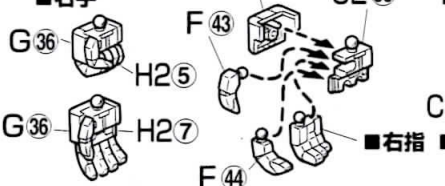
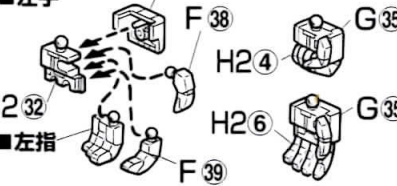
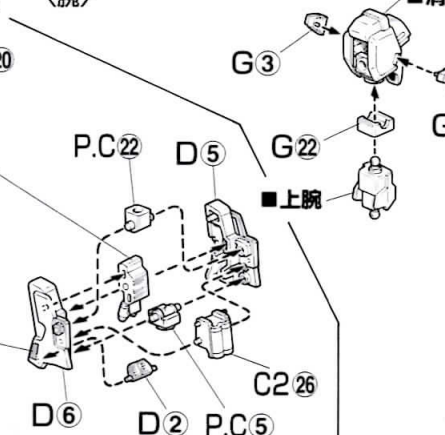
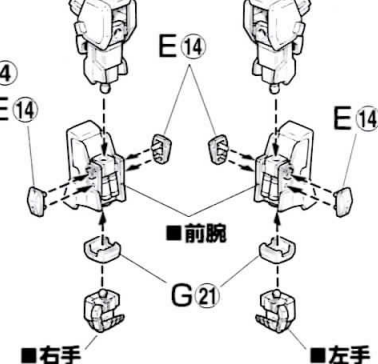
部品の注文は「郵便為替」か「定額小為替」でお願いいたします。
'96.4

⚠注　意

必ずお読みください

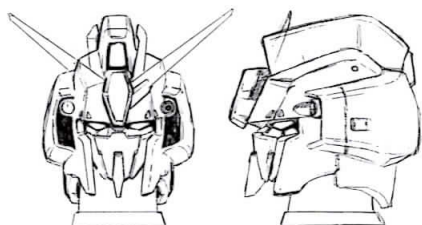
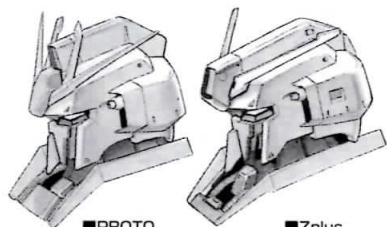
- ●小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- ●誤飲の危険がありますので、３才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ●コイン電池は飲み込むと危険です。お子様の手の届かない所に保管してください。万一飲み込んだ場合は、すぐに医師に相談してください。
- ●＋－（プラスマイナス）を正しくセットしてください。
- ●ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。
- ●コイン電池はなめたり、口に入れたりしないでください。

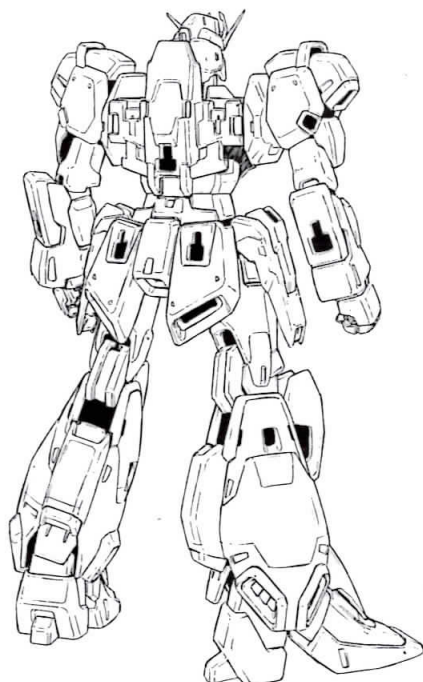
《組み立てる時の注意》

- ●組み立てる前に説明書をよく読みましょう。
- ●部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取りましょう。切り取った後のクズは捨ててください。
- ●部品の中には、やむをえず、とがった所があるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
- ●塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

※このキットのLEDを点灯させたいかたは＋(プラス)ドライバーとコイン電池（ＣＲ1220）１個が別に必要です。
※このキットには接着剤は入っておりません。ディテールアップパーツを接着する場合にはプラスチックモデル専用接着剤を別にお買い求めください。

BODY UNIT

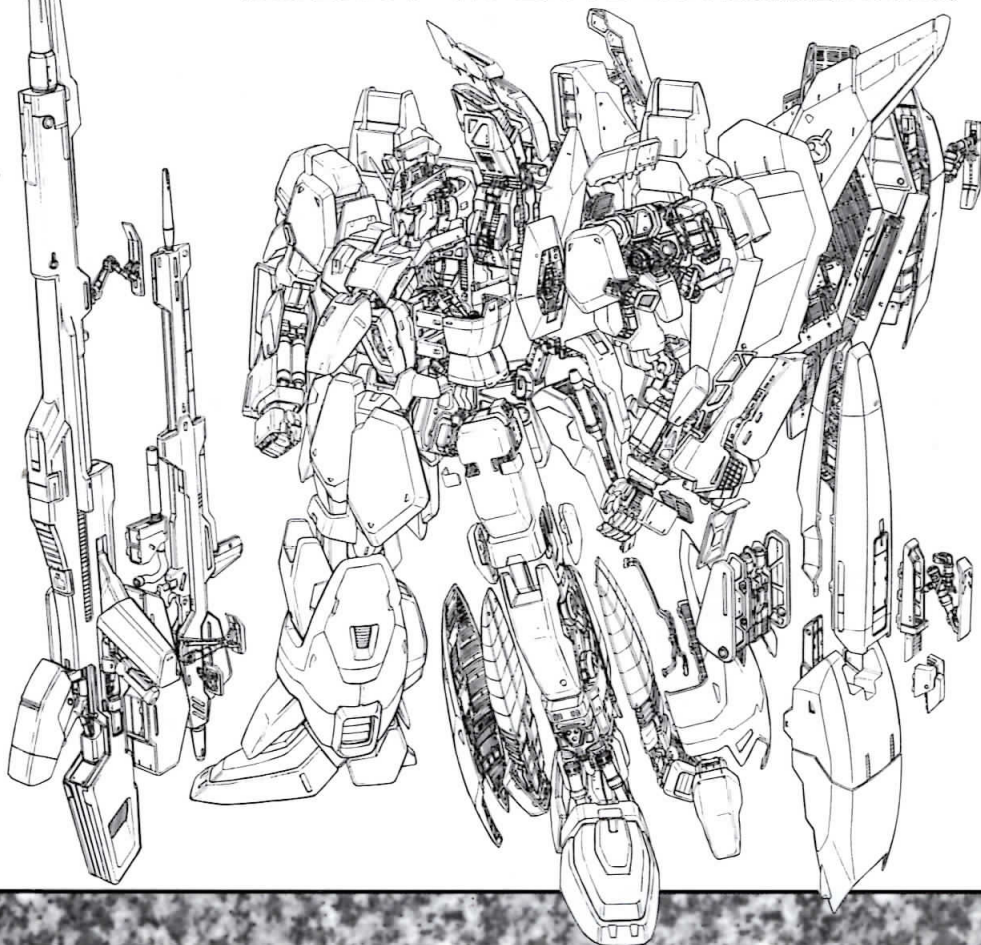
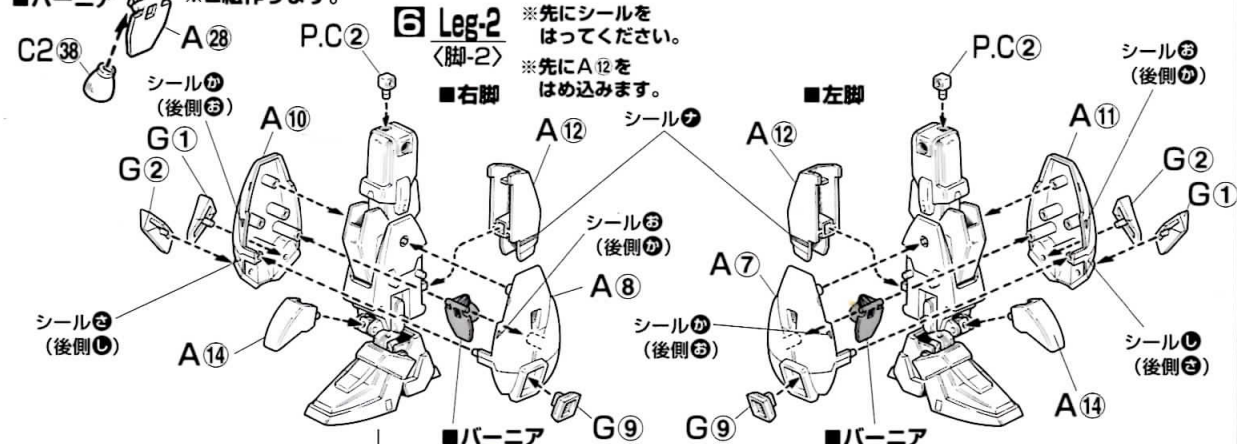
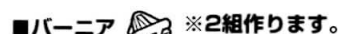
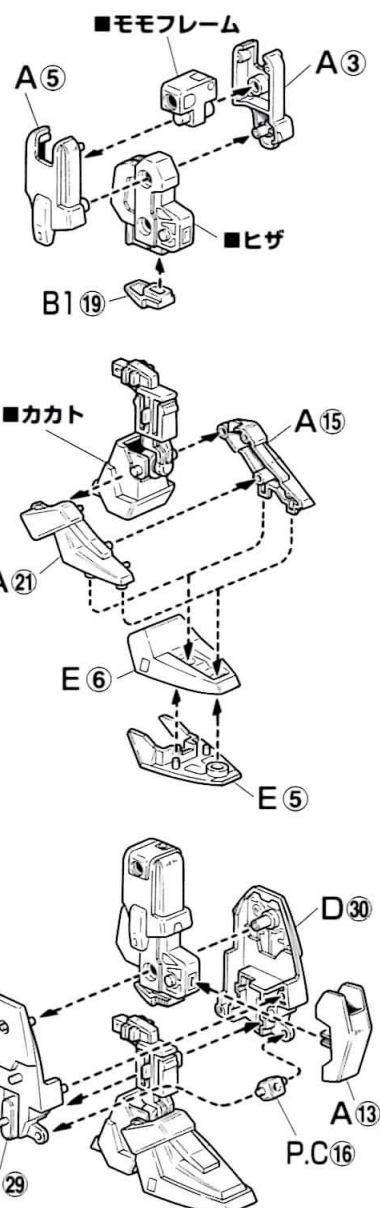
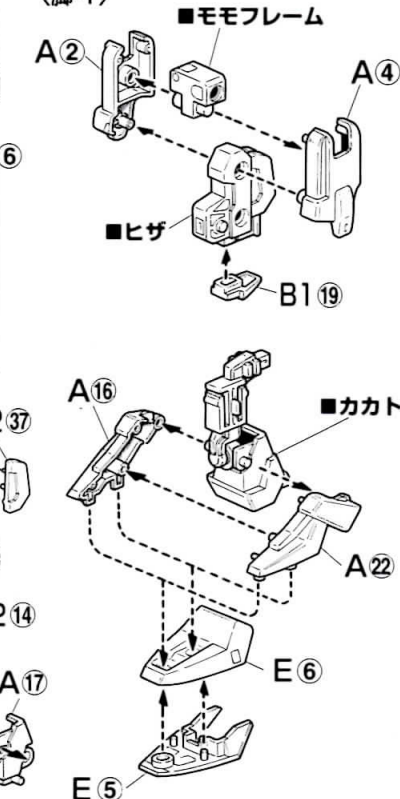
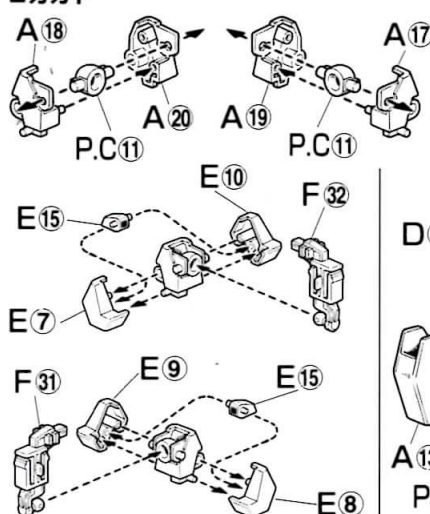
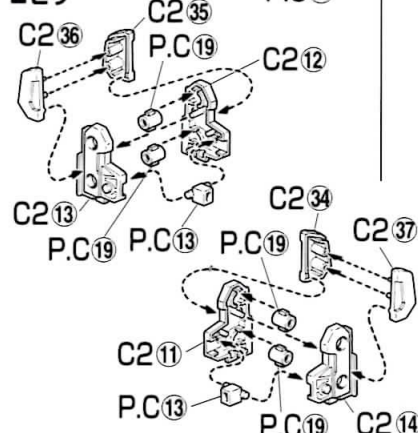
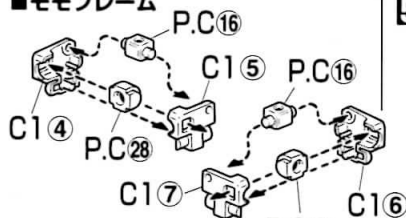
MSZ-006-PI Serial00005

ボディユニットには機体の変形機構のほとんどが集中しており、独自のフレーム構造を持っている。この構造は堅牢で自由度が高い上、コピーが容易なため、後のMSにも多く採用されている。

Zガンダムの頭部形状は独特のシルエットを持っている。バリエーションや系列機も多く、ほぼ直系のZプラスや再設計機のリ･ガズィなどの頭部は、俗にゼータタイプとも呼ばれている。

■PROTO ■Zplus

形状は似たように見えるZ系の機体頭部だが、実際のスペックは開発拠点によって大きく異なっている。Zプロジェクト当初のXナンバーのプロトタイプは、どちらかといえば、同時期に開発されていたMSN-00100百式に近いか、あるいはそれまでにアナハイム社が開発した機体に似たものだった。それが、ウェイブライダーへの変形機構案が導入された時点で、現在のようなエクステリアとアビオニクスを獲得したのである。

Zガンダムに装備されるフライングアーマーにはいくつかのバリエーションがあり、再突入用のものであっても、形状や機能に若干の差がある。これはウェイブライダー形態時の機動性を向上させたタイプのモジュールである。

STRUCTURE

Zガンダムのボディは、構造的に各四肢モジュールのポジショニングのためだけのブロックに見えるが、実際にはコクピットブロックを始め、コンデンサーやバーニア、プロペラントが分散配置されている。

通常のMSの主動力炉はボディに設けられている場合が多いが、Zガンダムのメインジェネレータは脚部に配置されている。これは、変形機構の大部分がボディに集中していることが主な理由だが、実際には各部位との統合制御ユニットやリンケージシステム、大気内稼働に必要な空冷構造、バーニアスラスターやコ・ジェネレータなどが内装されている。また、ウェイブライダー時の動力伝達ルート変更のための構造物や部品なども高密度に実装されている。さらに、あらゆる戦術に対応するため、全く異なるシールドやフライングアーマーの設計案も多く存在する。

Documentary Photographs

WAVE RIDER

第３世代ＭＳであるＺガンダムの最大の特徴はウェイブライダーモードと呼ばれる巡航形態への可変機構を有する点にある。元来ＭＳ単独での行動範囲の拡大が開発の主眼であったが、他に例の無いＷＲ形態による単機での大気圏突入能力を持った事でＺガンダムの作戦領域は同時代のＭＳの運用を遥かに凌駕し次世代機の開発に大きな影響を与える事となる。

BEAM WEAPON

１年戦争末期よりMSの標準装備として様々な検討が試されたビーム兵器に於いて、一つの究極点とも言えるのがハイパーメガランチャーである。艦載砲クラスの火力と射程を有する対艦攻撃用のこのクラスの火器はグリプス戦争期の短い期間で飛躍的な進化を遂げ、遂にはＭＳ単機での運用が可能なレベルにまで達した。

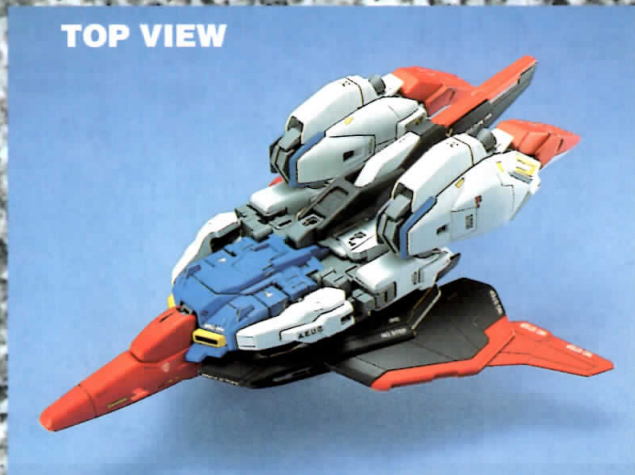
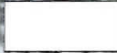
Z PROJECT

MSとは異なる進化形態を辿ったMAはその汎用性の追求よりTMA（可変MA）として新たな機動兵器のカテゴリーを築く事になる。またMSもムーバブルフレームを有する第2世代MSの時代に移行し、TMAのノウハウとムーバブルフレームによる機体構造はTMS（可変MS）として新世代のMSを生み出した。アクシズにより先鞭がつけられたTMSの可能性に対し、エゥーゴとAEのMS開発陣は次世代MS開発計画「Zプロジェクト」をスタートさせる事になる。

WAVE RIDER

ウェイブライダーモードではスケールキット的な繊細な彫刻やグレードアップパーツとガンダムデカールなどにより航空機的な機体イメージを強調。

BOTTOM VIEW

TOP VIEW

DETAIL UP

1/100 MSZ-006 ゼータガンダムをさらにリアルに仕上げたい方は、16ページの組立やパッケージの写真等を参考にして接着してください。
ディテールアップ用のパーツを接着する場合には、接着剤の付けすぎに注意してください。

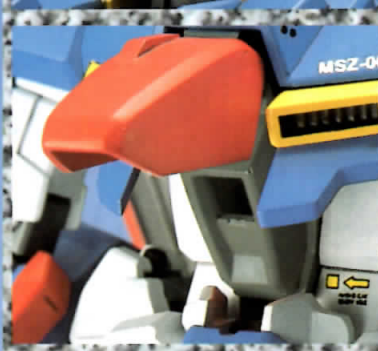
PAINTING

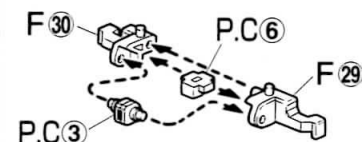
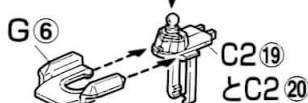
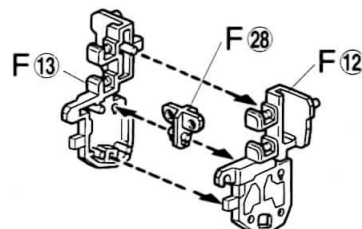
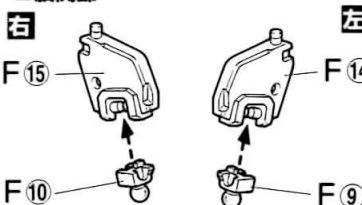
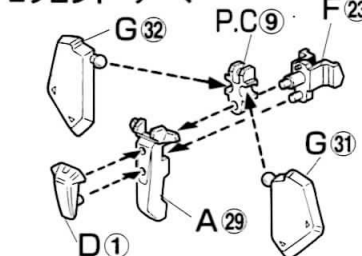
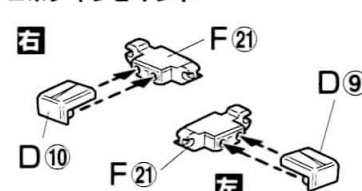
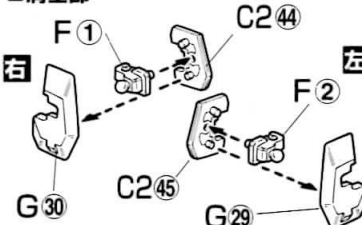
※よりリアルに仕上げたいかたは、下の基本色をご覧ください。
※塗装には、より安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

色	説明
(白)	本体胴や脚部などの塗装色。ホワイト
(青)	本体胸部分などの塗装色。インディーブルー
(赤)	つま先やシールド上部などの塗装色。モンザレッド
(黄)	胸部インテークや脚部スラスターなどの塗装色。黄橙色
(紺)	ビームライフルやフライングアーマーなどの塗装色。ミッドナイトブルー
(灰)	関節部分やビームライフルエネルギーパックの塗装色。ニュートラルグレー

ディテールアップ完成写真

ノーマル状態完成写真

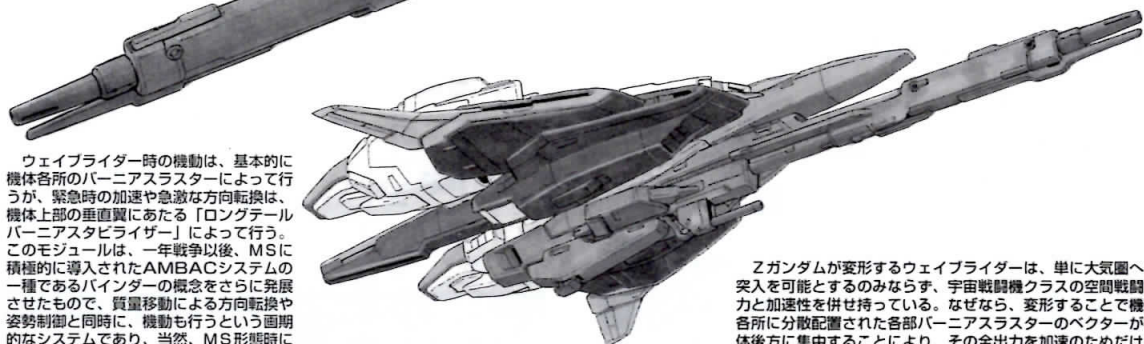
◀頭部のアンテナは、可動式とディスプレイ用（開・閉）をセット。

▼腰部サイドアーマーを開閉式でリアルに再現。

◀腕部グレネードランチャーはグレネードパックを装着し、スライドさせることで中のグレネード弾が前方へ押し出されます。

■コクピットフレーム
F㉚
P.C⑥
F㉙
P.C③
■頭部
■頭
G⑥
C2⑲
とC2⑳
■ボディフレーム
F⑬
F㉘
F⑫
■股関節
右
左
F⑮
F⑭
F⑩
F⑨
■フロント・アーマー
G㉜
P.C⑨
F㉓
G㉛
D①
A㉙
■ボディジョイント
右
F㉑
D⑨
D⑩
F㉑
左
■肩基部
F①
C2㊹
左
右
F②
C2㊺
G㉚
G㉙
7 Cock Pit
〈コクピット〉
※先にG⑩・G⑪をF㊽・F㊾に取り付けます。
D㉒
C2㊼
G㉘
E⑰
F㊽
(反対側F㊾)
G⑩
(反対側G⑪)
D㉔
(反対側D㉕)
C2㉕
C2㊻
■コクピットフレーム
8 Body
〈胴〉
■頭部
D⑲
F㉝
(反対側G㊵)
G㊴
P.C⑮
(両側)
※向きに注意
G㊲
(反対側G㊳)
P.C④
■股関節左
(反対側右)
P.C⑱
■ボディフレーム
■肩基部右
■肩基部左
■ボディジョイント右
向きに注意
■コクピット
■ボディジョイント左
向きに注意
■フロント・アーマー
※外側に開きます。
9 Waist
〈腰〉
■サイド・アーマー
※2組作ります。
F④
F㊲
A㉕
A㉗
A㉓
F㊲
F③
A㉔
A㉓
A㉖
■リア・アーマー
P.C㉛
A⑥
A①
G⑫
G⑧
G⑦
P.C㉛
MSZ-006 Snap shot
Parts name of MSZ-006
Parts List
Head & Arm Unit
Leg
Body
Wing & Tail Stabilizer
Weapons & Final Assemble

WAVE RIDER

ウェイブライダーへの変形はＺガンダム最大の特徴である。これによって、ＭＳは機動兵器としての行動域を飛躍的に拡大し、さらなる汎用性と万能性を獲得した。

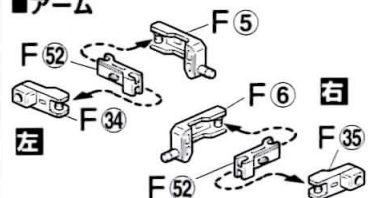
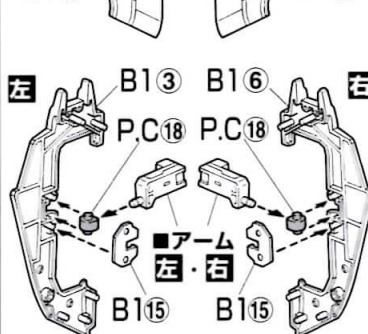
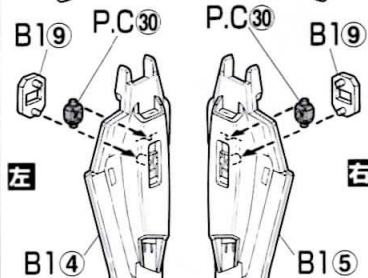
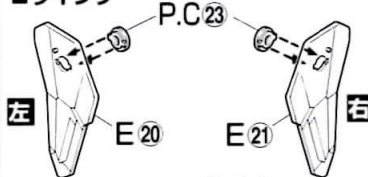
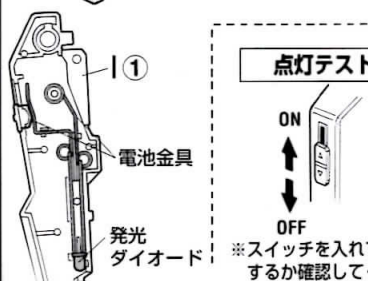
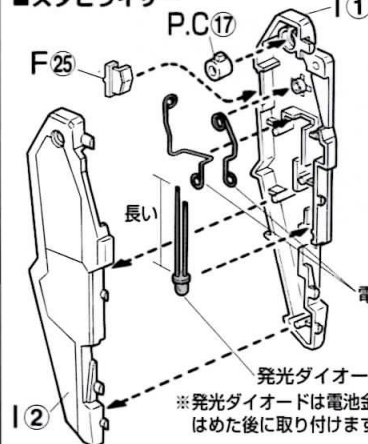
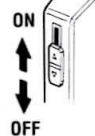
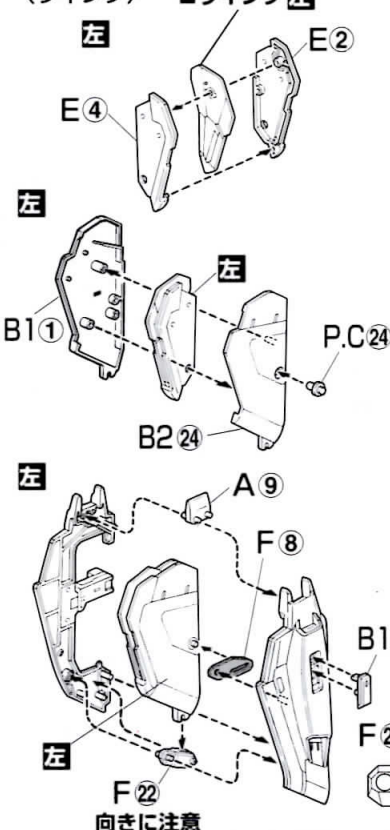
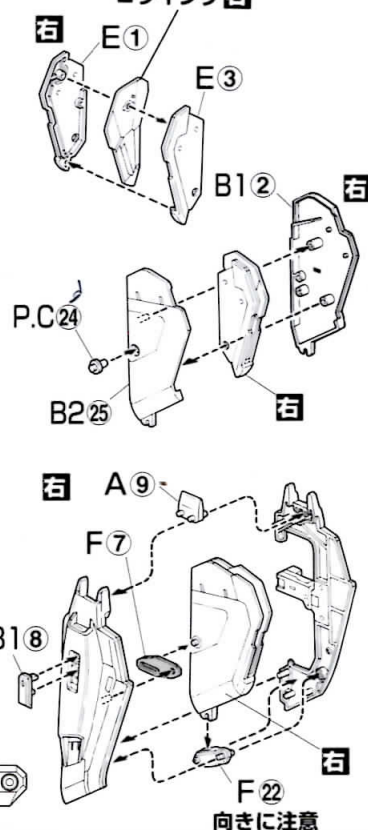
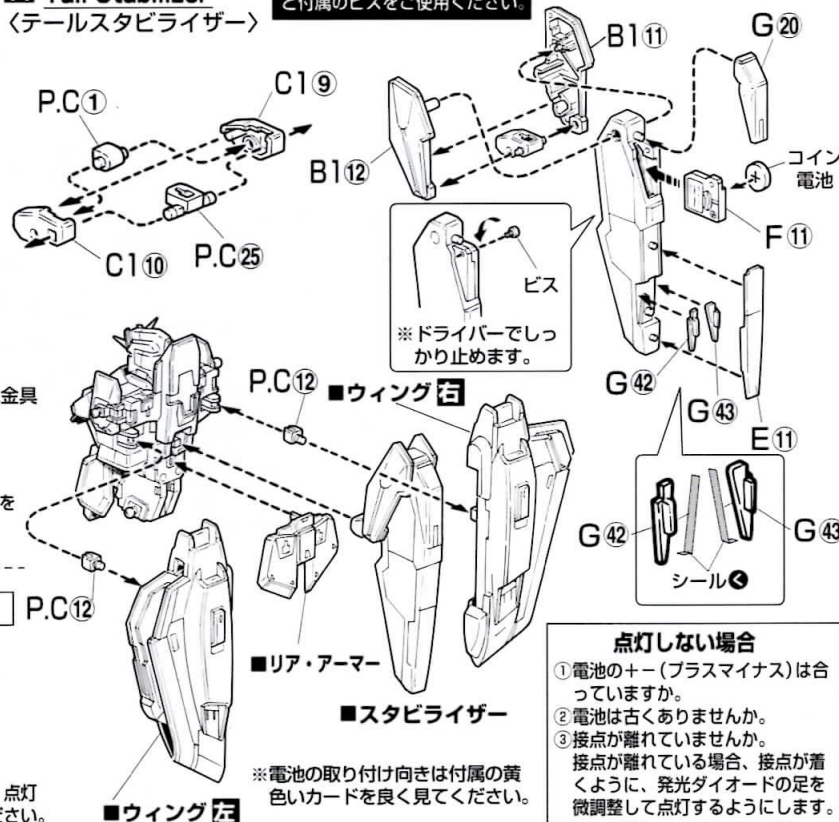
COCKPIT

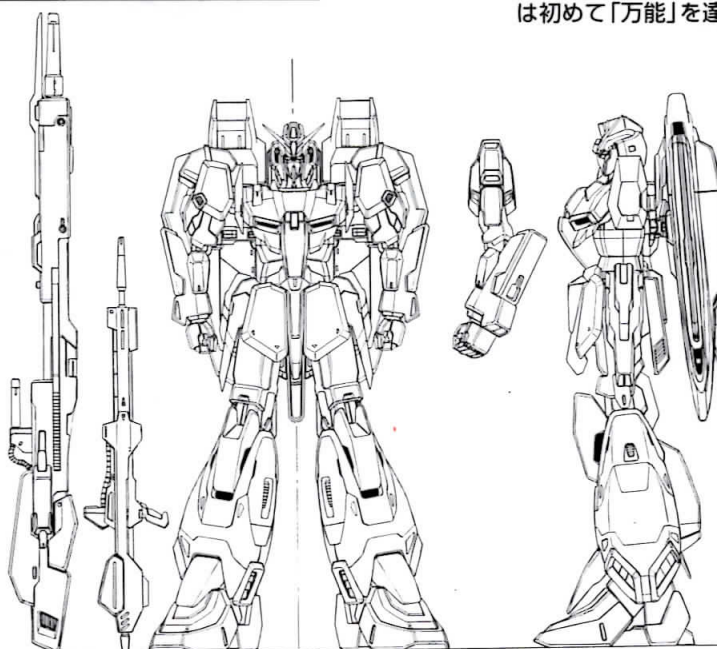
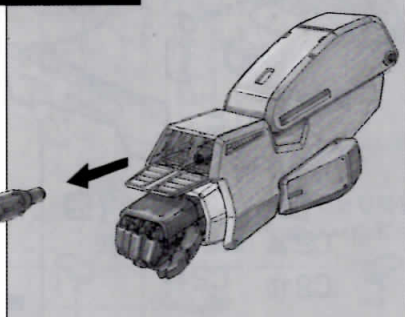
コクピットは、この時期のＭＳのほとんどに採用されているイジェクションポッドを基に再設計されたもの。変形に伴う荷重にも対応できるよう、リニアシートも専用のものが採用されている。

ウェイブライダー時の機動は、基本的に機体各所のバーニアスラスターによって行うが、緊急時の加速や急激な方向転換は、機体上部の垂直翼にあたる「ロングテールバーニアスタビライザー」によって行う。このモジュールは、一年戦争以後、ＭＳに積極的に導入されたAMBACシステムの一種であるバインダーの概念をさらに発展させたもので、質量移動による方向転換や姿勢制御と同時に、機動も行うという画期的なシステムであり、当然、ＭＳ形態時にも非常に有効なユニットである。

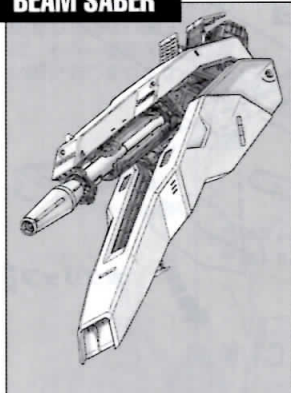
Ｚガンダムが変形するウェイブライダーは、単に大気圏への突入を可能とするのみならず、宇宙戦闘機クラスの空間戦闘能力と加速性を併せ持っている。なぜなら、変形することで機体各所に分散配置された各部バーニアスラスターのベクターが機体後方に集中することにより、その全出力を加速のためだけに振り向けられるからである。さらに大気圏内においては、フライングアーマーと胸部のインテークから大気を取り込む熱核ジェットによって、短時間ながらも圏内飛行を可能としている。

ウェイブライダーは基本的に大気圏突入のための「滑空」を可能とするものだが、Ｚガンダムのウェイブライダー形態は、大気圏内での「飛行」も可能としている。変形により空力特性が向上するため、高速移動の際には確かに有効だが、機体に充分な翼面積がある訳ではなく、実際にはプロペラントの燃焼を含む強力な推進力によって「飛翔」しているに過ぎない。そこで、航空能力を併せ持つ「ウェイブシューター」タイプのフライングアーマーも考案された。さらに、カラバによって少数生産されたＺプラス（Aタイプ）などは、戦闘機並の空戦能力を持つ機体として再設計されたものだ。なお、便宜上可変ＭＳの非ＭＳ形態のことを「ウェイブライダー形態」と呼ぶ場合もある。

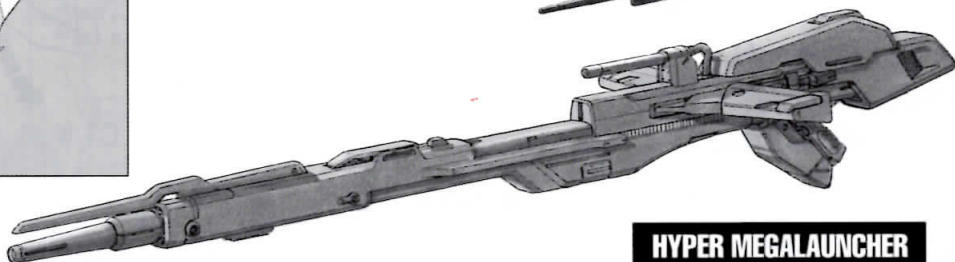
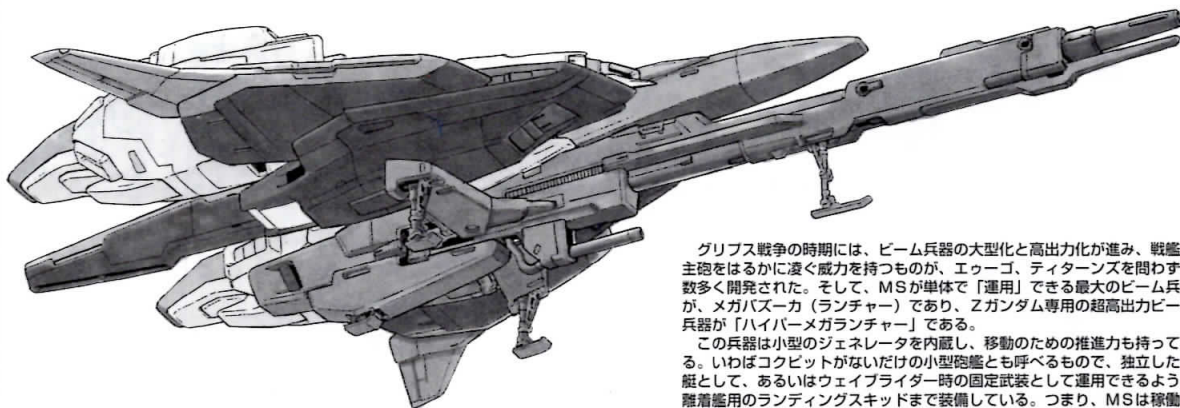
右側メインギア

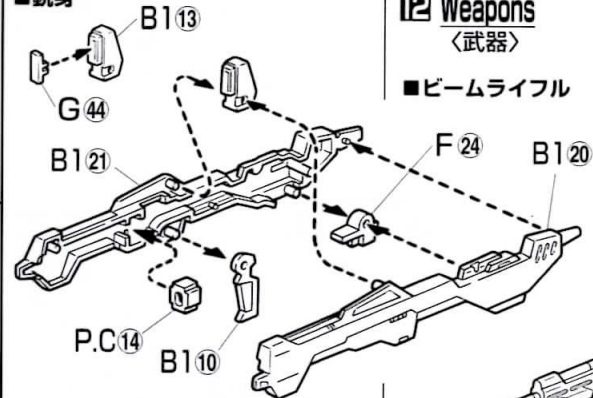
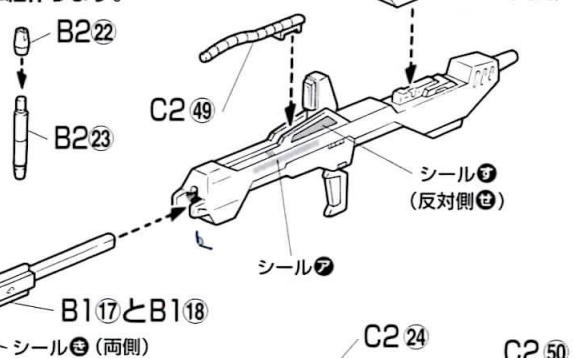
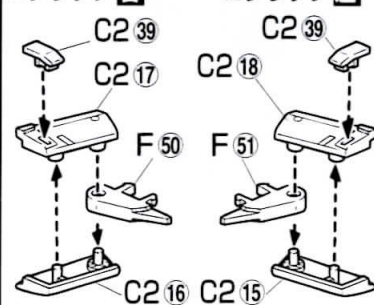
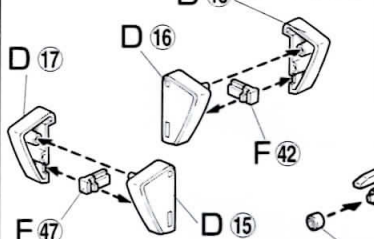
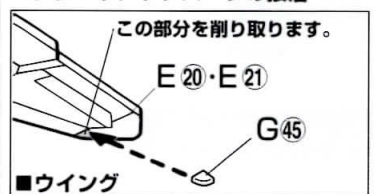
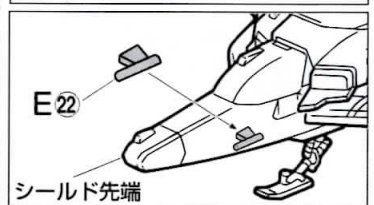
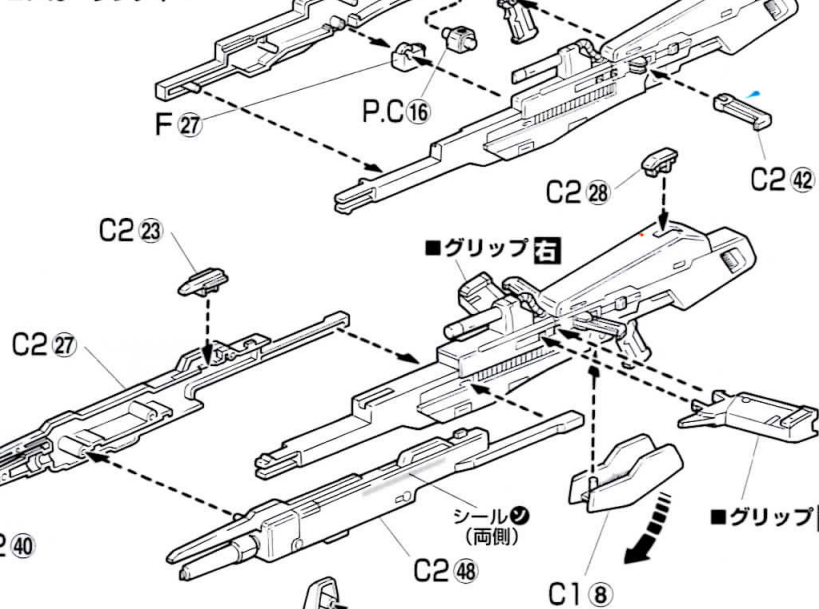
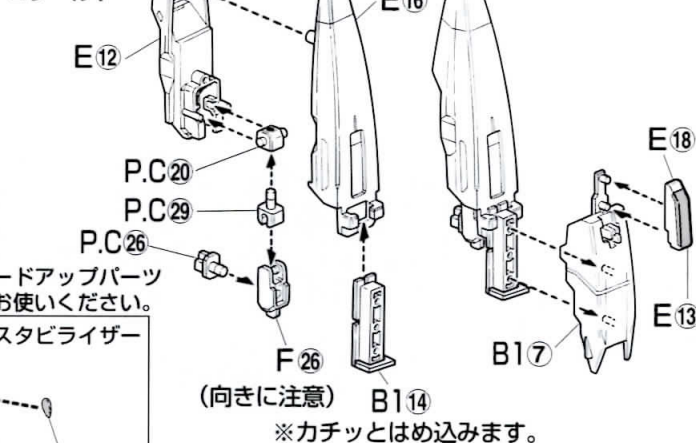
ノーズギア

■アーム
F⑤
F52
F34
F⑥
F35
F52
右
左
■ウイング
P.C23
左
E20
E21
右
B1⑨
P.C30
P.C30
B1⑨
左
右
B1④
B1⑤
左
B1③
B1⑥
右
P.C18
P.C18
■アーム
左・右
B1⑮
B1⑮
■スタビライザー
P.C17
I①
F25
長い
電池金具
I②
発光ダイオード
※発光ダイオードは電池金具をはめた後に取り付けます。
I①
電池金具
発光ダイオード
10 Wing
〈ウイング〉
■ウイング左
左
E②
E④
左
左
B1①
P.C24
B2 24
左
A⑨
F⑧
B1⑧
左
F22
向きに注意
F22
上
下
■ウイング右
右
E①
E③
B1②
右
P.C24
B2 25
右
右
A⑨
F⑦
B1⑧
右
F22
向きに注意
11 Tail Stabilizer
〈テールスタビライザー〉
LED(発光ダイオード)を点灯させたい方はコイン電池(CR1220・別売)と付属のビスをご使用ください。
P.C①
C1⑨
C1⑩
P.C25
B1⑪
G20
B1⑫
コイン電池
F⑪
ビス
※ドライバーでしっかり止めます。
G42
G43
E⑪
G42
G43
シール❹
P.C12
■ウィング右
P.C12
■リア・アーマー
■スタビライザー
■ウィング左
点灯テスト
ON
OFF
※スイッチを入れて、点灯するか確認してください。
※電池の取り付け向きは付属の黄色いカードを良く見てください。
点灯しない場合
①電池の+−(プラスマイナス)は合っていますか。
②電池は古くありませんか。
③接点が離れていませんか。
接点が離れている場合、接点が着くように、発光ダイオードの足を微調整して点灯するようにします。
MSZ-006 Snap shot
Parts name of MSZ-006
Parts List
Head & Arm Unit
Leg
Body
Wing & Tail Stabilizer
Weapons & Final Assemble

WEAPONS

これらの兵装は非常にシステマティックに設計されており、携行に際しての障害はほとんどない。Zガンダムは初めて「万能」を達成したMSであるともいえるだろう。

GRENADE

標準装備として腕部に内装されるグレネードは、近接戦闘において威力を発揮する。的確な運用であれば敵機に致命傷を与えることもできる。オプションマガジンによって装弾数を増やすこともできるが、変形する際には外さなければならない。

BEAM SABER

Zガンダムに標準装備されているビームサーベルは、サイドアーマーに収納された状態で、ビームガンとして使用することもできる。ただし武装としては出力が低いため、主に変形時などの牽制や撹乱、離脱のために用いられることが多い。

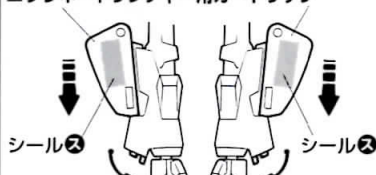
BEAM RIFLE

この時期「ビームライフル」はMSの標準的な武装となっているが、Zガンダムが携行するビームライフルは、標準的なエネルギーパックを使用しながら、通常型を上回るビーム収束率と貫通力を獲得している。さらに、ロングビームサーベルとして使用することもでき、近接戦闘においても威力を発揮する。

HYPER MEGALAUNCHER

グリプス戦争の時期には、ビーム兵器の大型化と高出力化が進み、戦艦の主砲をはるかに凌ぐ威力を持つものが、エゥーゴ、ティターンズを問わず、数多く開発された。そして、MSが単体で「運用」できる最大のビーム兵器が、メガバズーカ（ランチャー）であり、Zガンダム専用の超高出力ビーム兵器が「ハイパーメガランチャー」である。

この兵器は小型のジェネレータを内蔵し、移動のための推進力も持っている。いわばコクピットがないだけの小型砲艦とも呼べるもので、独立した艦艇として、あるいはウェイブライダー時の固定武装として運用できるよう、離着艦用のランディングスキッドまで装備している。つまり、MSは稼働の際のコントロールを行うためだけに必要であると言っても過言ではない。その破壊力はMSが「携行」できる武器の内で最強のものである。

※ビームサーベルをサイドアーマーに収納します。

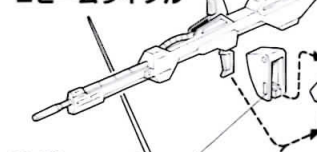
■ビームサーベル

■グレネードランチャー用カートリッジ

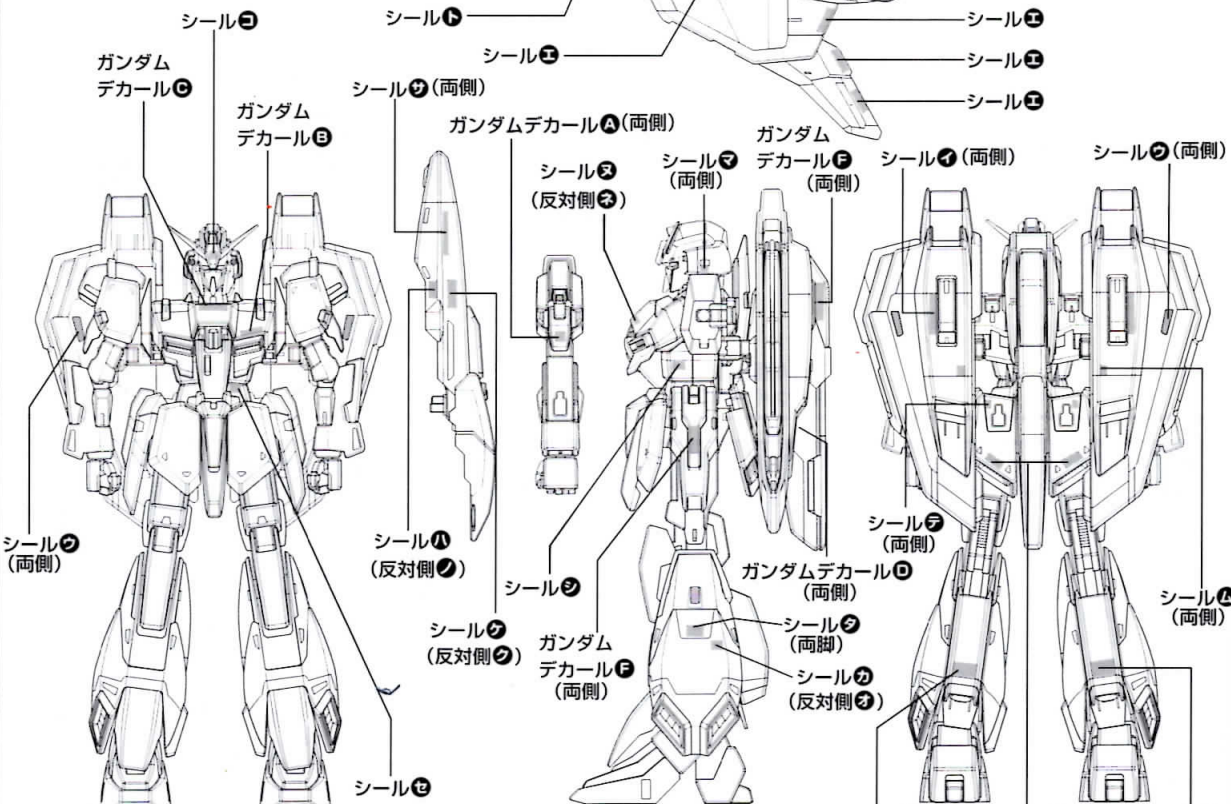
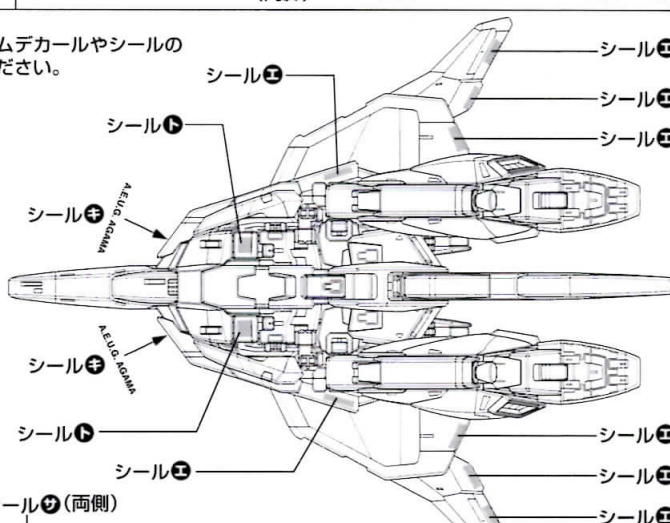
シールス　シールス

※前方にスライドさせるとグレネード弾がせりだします。

13 Final Constraction
〈完成〉

※ G㉗ は好みの場所にかざってください。

■右腕　■ビームライフル　■サイド・アーマー（両側）　■左腕　G㉔　■グレネード・ランチャー用カートリッジ　シールヘ　■ビームサーベル　シールツ（両脚）　■右脚　■左脚　シールチ（両脚）　■シールド

Seal
〈シール〉

下の図を見て、ガンダムデカールやシールのはる位置を確認してください。

ガンダムデカールのはりかた。
1.転写するマークを大まかに切ります。
2.転写する場所に軽く押さえ、ボールペン等の先の丸い物で上から軽くこすりつけます。
3.シート部分を静かにはがし、転写していない部分があれば、もう一度転写していない部分をこすります。

シールエ　シールト　シールキ　A.E.U.G. AGAMA　シールエ　シールエ　シールエ　シールキ　A.E.U.G. AGAMA　シールト　シールエ　シールエ　シールエ　シールエ

シールコ　ガンダムデカールC　ガンダムデカールB　シールサ（両側）　ガンダムデカールA（両側）　シールヌ（反対側ネ）　シールマ（両側）　ガンダムデカールF（両側）　シールイ（両側）　シールウ（両側）

シールウ（両側）　シールハ（反対側ノ）　シールシ　シールケ（反対側ク）　ガンダムデカールF（両側）　ガンダムデカールD（両側）　シールタ（両脚）　シールカ（反対側オ）　シールテ（両側）　シールム（両側）　シールセ　シールニ　シールニ　シールニ

※シールウ・フ・ホ・ミ ガンダムデカールE・F は好みの場所にはってください。

TRANSFORMATION SYSTEM

※キットの変形パターンは、設定とは異なります。

1 Body

■可動式アンテナ

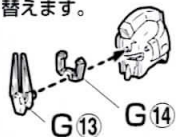
アンテナを閉じます

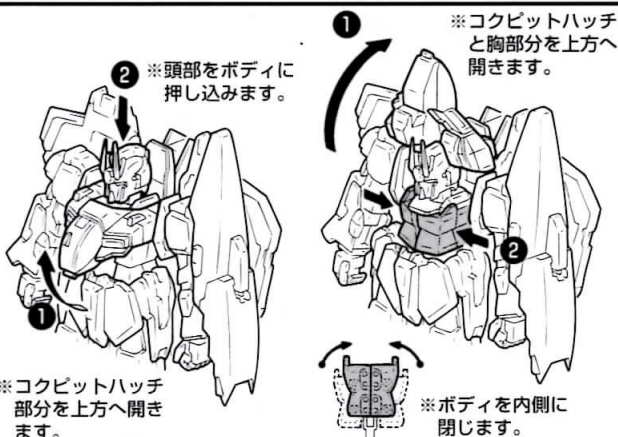
■固定式アンテナ

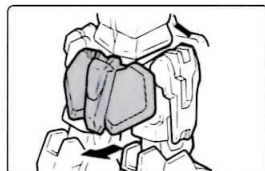
アンテナを付け替えます。

G⑬ G⑭

❶ ※コクピットハッチ部分を上方へ開きます。

❷ ※頭部をボディに押し込みます。

❶ ※コクピットハッチと胸部分を上方へ開きます。

❷ ※ボディを内側に閉じます。

2 Waist

※フロントアーマーを前方に上げます。

※股関節を図の様な角度まで開きます。

■股関節

※股関節を上方に回転させ、リアアーマーのピンに差し込みます。

■リアアーマー

ピン

■股関節

■フロントアーマー

■サイドアーマー

❶ ※フロントアーマーを内側にたたみます。

❷

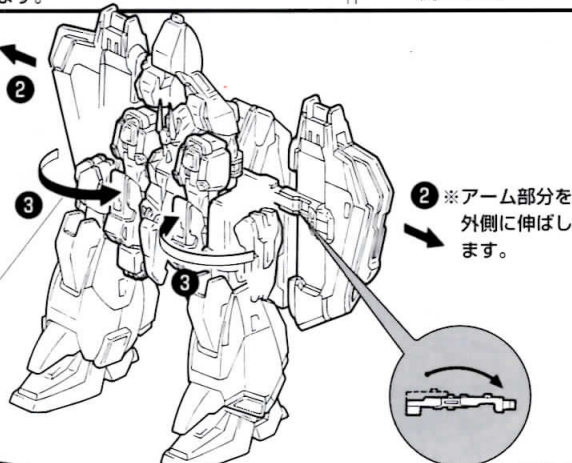
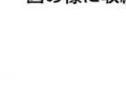
❸ ※サイドアーマーを下げます。

3 Wing

❶ ※肩のパーツを図の様にたたみます。

❷ ※アーム部分を外側に伸ばします。

❸ ※腕を内側に回転させ図の様に収納します。

❶ ※フライングアーマーを90度折り曲げます。

❷ ※フライングアーマーを前方に180度回転させます。

■フライングアーマー

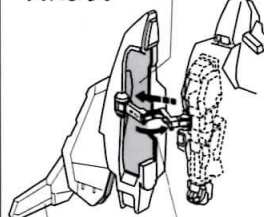
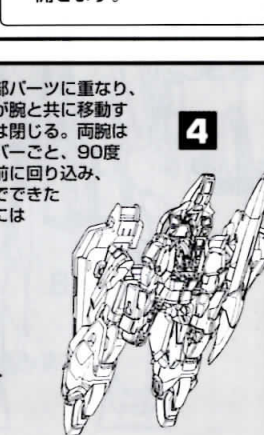
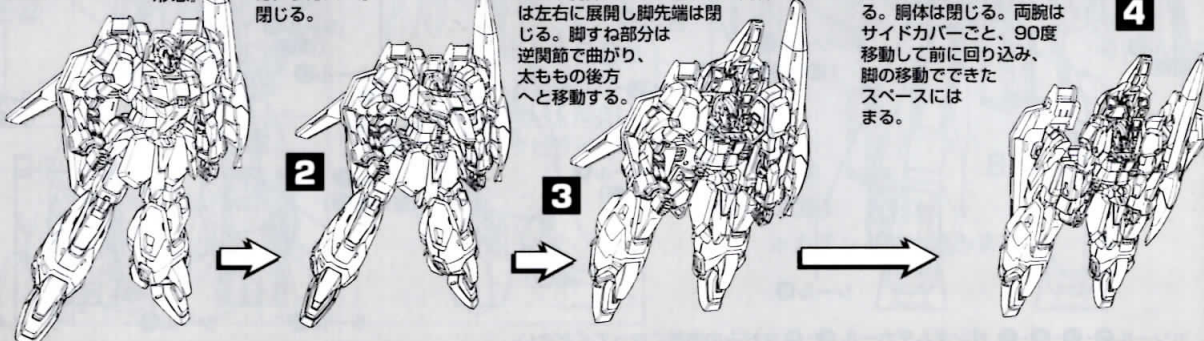
❷ ※フライングアーマーを内側に90度折り曲げます。

❶ ※ウイングをスライドさせて広げます。

❸ ※アーム部分を折りたたみ、腕をウイングにかぶせます。

❸ を裏側から見た図

〈左腕側〉

※ウイングをスライドさせて開いたスペースに腕を入れます。

※ウイングを図の位置まで開きます。

※アームを閉じます。

4 Landing Gear

※シールドを伸ばした状態にします。
※シールドのミゾにさし込みます。

■シールド
■シールド
■ハイパーメガランチャー

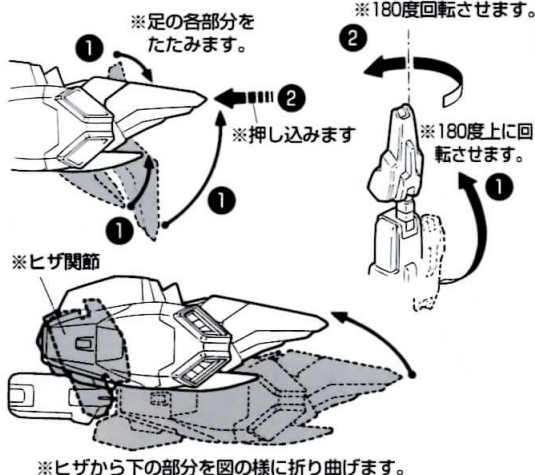
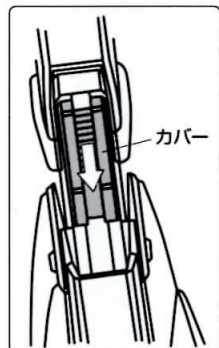
C1①
C1②
C1③
E⑬
B1⑧
C2㉓
C2㊶
C2㉛
C2㊴
C2㉚
C2㊴

※先に取り外しておきます。
※ジョイント部分を図の様に変形させておきます。
※グリップカバーを閉じます。

5 Foot

※ヒザの裏側にあるカバーを下側に下げます。

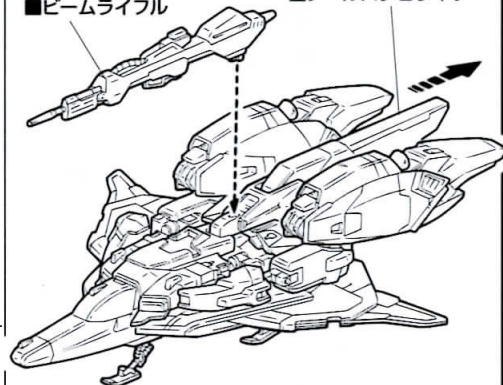
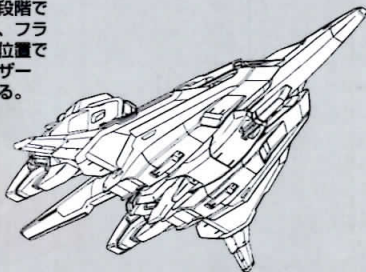
カバー

※足の各部分をたたみます。
※押し込みます
※180度回転させます。
※180度上に回転させます。
※ヒザ関節
※ヒザから下の部分を図の様に折り曲げます。

6 Beam Rifle

※センサーをたたみます。
※銃身を収納します。
※グリップをたたみます。
※ジョイント部分を起こします。

7 Wave Rider

※テールスタビライザーを図の様に後方に伸ばします。
※ビームライフルを取り付けます。

■ビームライフル
■テールスタビライザー

協力：ホビージャパン

反地球連邦政府組織（エゥーゴ）
可変型試作モビルスーツ
MSZ-006「ゼータガンダム」
1/100スケール
マスターグレードモデル

MSZ-006 ZETA GUNDAM

A.E.U.G.ATTACK USE PROTOTYPE VARIABLE FORM MOBILE SUIT